HEAD-ON

Das fast Unglaubliche – hier ist es Wirklichkeit!

Dieses Computer-Fahrgerät schlägt jeden in seinen Bann. Wer einmal einen HEAD-ON-Wagen steuerte, kommt nicht mehr davon los. Denn er muß den »Geisterfahrer« unbedingt austricksen. Koste es, was es wolle. Und es kostet immer noch ein Spiel.

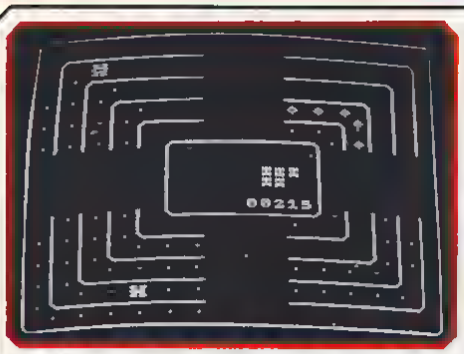
Denn das ist das Tolle und fast Unglaubliche: Je besser die Spieler werden, desto besser wird das Gerät! Es paßt sich sozusagen an, steigert sich entsprechend dem Können der Spieler.
Deshalb ist HEAD-ON in jeder Aufstellung so erfolgreich!

HEAD-ON

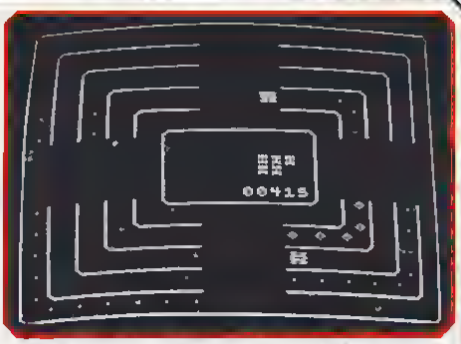
Das neue Strategiespiel mit der fast unglaublichen Spielidee

Intelligenz und Reaktionsschnelligkeit gegen computerprogrammierten Geisterfahrer

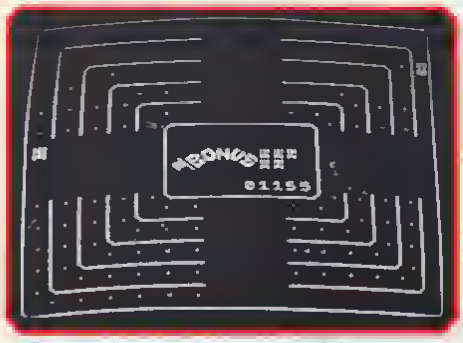
Anfänger und Profis haben hier die gleiche Chance, denn das Gerät paßt sich dem Können der Spieler an. Deshalb begeistert das HEAD-ON-Spiel jeden – und es ist ganz leicht zu verstehen.



Der Spieler steuert seinen Wagen auf verschiedenen Fahrspuren über den Rundkurs und räumt dabei die Markierungspunkte ab (oben). Der entgegenkommende, auf Kollision programmierte »Geisterfahrer« (unten) muß in der Spurlücke durch überlegten Fahrbahnwechsel ausgetrickst werden.

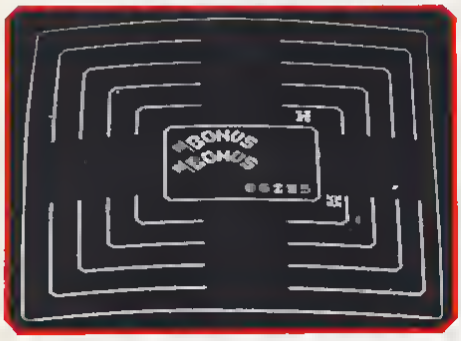


Der Spieler steuert seinen Wagen aus taktischen Gründen auf einer bereits abgeräumten Fahrspur (unten), um in der Spurlücke den Zusammenstoß mit dem »Geisterfahrer« (oben) zu vermeiden. In eine der Fahrspuren hat der »Geisterfahrer« höherwertige Markierungspunkte gelegt (Mitte rechts)



Es ist geschafft! Der Spieler hat dem »Geisterfahrer« ein Schnippchen geschlagen, die Markierungspunkte von allen 20 Fahrspuren abgeräumt und sich einen zusätzlichen Wagen als Bonus erkämpft. Das Bild entstand kurz nach Beginn des 2. Durchgangs

Eine gute Punktwertung ist erreicht. Aber bei diesem Durchgang war die Reaktionsschnelligkeit des Spielers dem gesteigerten Schwierigkeitsgrad, der sich beim Bonus-Spiel automatisch einschaltet, nicht gewachsen und so kam es zum Crash mit dem »Geisterfahrer«



Triumpf für den Spieler. Taktisch kluges Verhalten und schnelle Reaktion behielten die Oberhand. Ein zweiter Bonus ist erkämpft. Der Wagen des Spielers (unten) hat durch geschickte Fahrweise den programmierten »Geisterfahrer« überlistet und alle Markierungspunkte abgeräumt. Der »Geisterfahrer« (oben) kommt um eine halbe Fahrbahnlänge zu spät

Die Anforderungen an das Können des Spielers sind nach dem Gewinn von zwei Boni enorm. Jetzt hat es der Spieler mit zwei auf Kollision programmierten »Geisterfahrern« zu tun. Bei diesem Schwierigkeitsgrad ist das Gerät nur schwer zu schlagen. Nur noch Sekundenbruchteile trennen die beiden Wagen (oben) vom Frontalzusammenstoß

Gremlin/SEGA